2+ВИКИНГА КОСТИ

ВЫ,

ВОИСТИНУ, СЫНОВЬЯ И ДОЧЕРИ ОДИНА.

ПРОШЛО МНОГО ЗИМ С ТЕХ ПОР, КАК БОГИ РАЗБИЛИ СВОИ НЕБЕСНЫЕ КОРАБЛИ О НАШИ ЖИЗНИ, БЛАГОСЛОВЛЯЯ НАС ОРУЖИЕМ И РЕЛИКВИЯМИ АСГАРДА.

ЧУДОВИЩА ОХОТЯТСЯ В НАШИ ЛЕСАХИ ПРЯЧУТСЯ В МОРЯХ.

НАШИ МУДРЫЕ ЖЕНЩИНЫ ВИДЕЛИ КОНЕЦ ВРЕМЕН.

НА ВАШУ ДОЛЮ ВЫПАЛО: СОБРАТЬ КЛАН МОГУЧИХ ВОИНОВ

ПРОДАЙ СВОЮ ЖИЗНЬ ПОДОРОЖЕ

ИБО ГРЯДЕТ

FRAGNAROK

ЛЕГКАЯ НРИ ПРО ВИКИНГОВ, ВНЕЗЕМНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, СУРОВЫЕ ИСПЫТАНИЯ И ДОБЛЕСТНУЮ СМЕРТЬ.

BY @ROLLINKUNZ

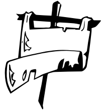
FRAGNAROK рассказывает историю викингов, которые нашли инопланетную технологию и должны использовать ее, чтобы защитить свой клан и умереть героическим образом.

Один игрок будет выступать в роли ОДИНА, мастера игры, ставя трудности перед кланом, описывая мир и его обитателей, а также определяя результаты испытаний.

Каждый из остальных игроков управляет ГЕРОЕМ-ВИКИНГОМ, чья цель состоит в том, чтобы обеспечить свой клан и умереть как можно более славной смертью, чтобы его имя могло быть воспето в будущем потомками!

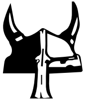
АНАТОМИЯ ВИКИНГА:



Все Викинги в игре принадлежат к одному КЛАНУ.
Придумайте название Клана, или спросите об этом Одина.

Примеры: Инглинги, Ау Мунсё, Стурлунгар, Звергер, Медведи, Топор, Лазер, Взрыв и пр.



Клан состоит из РОДИЧЕЙ, равных удвоенному количеству игроков.





В начале игры, СОКРОВИЩА Клана равны 0.





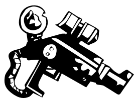
Каждый Викинг имеет ИМЯ и ФАМИЛИЮ, которая состоит из имени ПРЕДКА и окончания "СОН" или "ДОТТИР".
Каждый игрок выбирает имя своего Предка.

Примеры: Дуб Лиственсон, Фрагл Роксдоттир, Малыш Карлсон, Дот Тотсдоттир и пр.



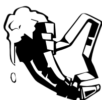
Каждый Предок умер с определенным значением СЛАВЫ.
Первый Предок каждого игрока умер со Славой 0.





Каждый игрок выбирает АРТЕФАКТ для своего Викинга.
Артефакты дают бонус +1 ко всем броскам действий, во время их использования
Они должны быть, крутыми, фантастическими девайсами одобренные Одином.

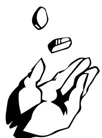
Примеры: робо-рука, сладкий лазерный меч, взрывные стрелы, переводчика сфера, удлиннитель руки, дополнительный мозг, электро сапоги, кинжальный автомат, парящий робот, робо-козел, лазерный нос, опасные штаны, тягловый луч, пузатая печь, копье времени,карманный портал, кухонный комбайн и т. д.



Каждый игрок выбирает количество ЧЕРТ, равное значению Славы его Предка,
а также получает одну Черту от своего Предка БЕСПЛАТНО.
Черта добавляет +1 кость к проверке связанной с ней.
Каждый игрок может выбрать любую черту для своего первого Предка.

Примеры: сильный, крепкий, ловкий, хитрый, упрямый, высокий, коренастый, красивый, обветренный, мудрый, мирской, разумный, вспыльчивый, красноречивый, импульсивный, капризный и т. д.

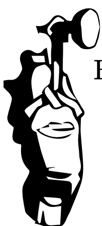




Кроме того, у каждого Викинга есть РАБОТА.
Работа - это бесплатная Черта, описывающая место Викинга в обществе.

Примеры: сказитель, кузнец, пастух, налетчик, путешественник, цирюльник-хирург и пр.

2



Викинги начинают игру со всеми частями тела.



ТО ЧТО ТЕБЯ НЕ УБИВАЕТ, ДЕЛАЕТ ТЕБЯ ЗЛЕЕ:

ЧТО БЫ ВИКИНГ ЧТО-ТО СДЕЛАЛ:



1. Игрок описывает желаемое действие, а также любые связанные с ним Черты, которые у него могут быть.

2. Один устанавливает СЛОЖНОСТЬ задачи, в виде количества УСПЕХОВ для ее выполнения.

СЛОЖНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ:

1 Успех = Легкая задача, но есть шанс провала.
Примеры: борьба с диким козлом. Залезть на дерево. Выбить дверь ногой. Убедить сонного гоблина. Выпить больше всех.

2 Успех = Приложить усилие.
Примеры: Убить воина из другого клана.Залезть по отвесной скале.Отпереть техно-дверь. Застать пришельцев врасплох.

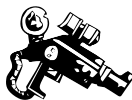
3 Успех = Сложная задача.
Примеры: Прокрасться в тыл врага. Поднять окаменевшего тролля. Перевести магические руны. Вести драккар в шторм.

4 Успех = Трудновыполнимый подвиг.
Примеры: Увернуться от ракеты на корабле пришельцев. Завалить гиганта. Соблазнить богиню.

5 Успех = Непосильный вызов.
Примеры: Падая с космического корабля, попасть стрелой в глаз Одину. Гиперпрыжок через планетарный щит.



3. Бросить кость, +1 кость за каждую подходящую Черту. Все 1, 2 и 3 это Провалы. Все 4, 5 и 6 - Успехи.



4. Если при этом используется Артефакт Викинга, добавьте +1 к КАЖДОЙ кости.



5. Если КОНЕЧНОСТЬ необходимая для действия отсутствует, вычитайте -1 из КАЖДОЙ кости.

6. Если игрок набирает нужное число Успехов, действие УСПЕШНОЕ! Один вместе с игроком описывают действие и его рещультат.

7. Если игрок не набирает нужное количество Успехов, можно ЛИШИТЬСЯ КОНЕЧНОСТИ чтобы бросить еще одну кость. Также, результат этой кости определяет потерянную Конечность.

ПОТЕРЯ КОНЕЧНОСТИ:



1 Палец (нога или рука)
(Викинг может потерять любое их количество)



2 Ухо
(2 доступно)



3 Глаз
(2 доступно)



4 Язык или Достоинство
(выбери одно)
(2 доступно)



5 Нога/Ступня
(2 доступно)



6 Рука/Кисть
(2 доступно)

7 Цел и невредим!
(6+бонус Артефакта)

Если Викинг должен потерять Конечность, но не может (ее уже нет), Викинг УМИРАЕТ. Действие, может быть Успешным.



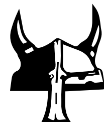
Каждая дополнительная кость за потерю Конечности, добавляет 1 Славу, ЕСЛИ ВИКИНГ УМИРАЕТ В ЭТО ДЕЙСТВИЕ.

8. Если игрок не наберет нужное количество Успехов, действие проваливается. Один определяет результат, двигая историю вперед.



Если это имеет смысл, Викинги могут потерять Конечности, Сокровища или даже Родича, или же получить осложнение текущего положения.

Славная смерть:



Когда Викинг УМИРАЕТ, все игроки теряют одного Родича (графа "Родичи" на листе персонажа).

Игрок создает нового Викинга, используя погибшего в качестве Предка и получает Славу, заработанную им своим последним действием. За эту Славуновый Викинг получает дополнительные Черты.

Кроме потери Конечности, на полученную Славу влияют и другие факторы. Один может учесть до 2 факторов из списка:

Дополнительная слава:

(1 или 2 на выбор)



- +1: Убил врага
- +2: Убил несколько врагов
- +2: Убил огромного или мощного врага
- +3: Убил орду врагов
- +3: Убил "бога"
- +1: Защитил своего родича
- +1: Героическая смерть
- +1: Погиб защищая чью-то честь
- +1: Свершил месть
- +1: Совершил взрыв
- +1: Оставил след на земле

При необходимости, Один может расширить этот список.

Мы не боимся ничего, кроме времени и зимы:



Между приключениями, Клан должен осесть и пережить суровую ЗИМУ.
Совершите 2 броска чтобы узнать как Клан пережил Зиму:

Еда:

1. Бросьте 1 кость +1 кость за каждую Черту у любого из Викингов, полезной при сборе и заготовке пищи. Нельзя терять Конечности, чтобы добавить кости. Можно использовать подходящие Артефакты.





2. Сложите результаты вместе. Если общий результат выше количества Родичей, Клан получает 1 Сокровище за каждый излишек!

3. Если общий результат броска меньше количества Родичей, Клан игроков теряет Родичей, пока их число не сравняется с результатом броска. Игроки могут потратить Сокровища, чтобы увеличить общий результат броска на 1 за каждое.



Здоровье:



1. Бросьте 1 кость +1 кость за каждую Черту, полезнуюдля лечения, ухода или выживания. Нельзя терять Конечности, чтобы добавить кости. Можно использовать подходящие Артефакты.

2. За каждый успех игроки Клана получают 1 Родича, новорожденного или обретенного.



3. Если выпали ТОЛЬКО ПРОВАЛЫ, Клан теряет 1 Родича, в следствии болезни или мороза. Совершите новый бросок. Сокровища бесполезны перед свирепой стихией или чумой.

Если игрокам нужно потерять Родича, но их больше нет, КЛАН ВЫМИРАЕТ.

Многие кланы сгинули от суровых зим и лап монстров Мидгарда.





FRAGNAROK

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

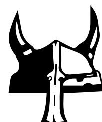
КЛАН:

ИГРОК:

РОДИЧИ:

ИМЯ:

ФАМИЛИЯ:



СОКРОВИЩА:



СЛАВА ПРЕДКОВ:

АРТЕФАКТ:
(+1 ко всем подходящим броскам)

1 ПАЛЬЦЫ
(Бесконечно)

2 УШИ

РАБОТА:
(бесплатная Черта)

3 ГЛАЗА

ЧЕРТЫ:
(+1 кость к подходящим броскам)
(Цена: 1 Слава = 1 Черта)

4 ЯЗЫК ИЛИ ДОСТОИНСТВО

ВЕЩИ:

5 НОГИ/СТУПНИ

РУКИ/КИСТИ 6

@ Roll Ink Unz

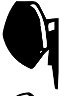
СЛОВА ОДИНУ:



Эта игра о жестоких героической жертвах и мрачном, фаталистическом юморе. Смерть может быть очень забавной во FRAGNAROK!



Следите за тем, куда ведут вас ваши игроки. Следуйте за ними!



Не избегайте дурацкого фарса или причудливой, психоделической научной фантастики.



И наоборот, не бойтесь включать спокойные моменты зимнего голодания.



Поощряйте своих игроков купаться в лучах славы! После чего пусть они представят своего нового Викинга.



Викинги могу выглядеть и вести себя так, как этого захотят игроки!

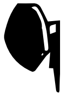


Пусть ваши игроки находят сокровища! Сокровищами могут быть любые ценности: оружие, инопланетные технологии, золото, железо, выпивка, наркотики, магия, овцы и т. д. При необходимости, они могут записать это в графе Вещи.



Когда Викинги хотят помочь друг другу в одной задаче, попробуйте представить ее в виде двух действий:

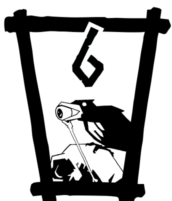
Сначала помогающий игрок описывает, что делает его Викинг, чтобы помочь, и делает бросок с неопределенной сложностью. Уменьшите сложность броска для игрока, выполняющего основное действие, в зависимости от того, сколько успехов получает помогающий игрок.



Лучшие артефакты - это вещи, которые могут быть полезны в разных ситуациях: лазерный топор, более полезен для резки, в то время как ракетный топор можно использовать в качестве легкого транспорта или для его перемещения тяжелого предмета.



Полезно заранее говорить игроку возможные результаты провалов, если игрок не уверен, стоит ли ему рисковать своими Конечностями.



Часто, бывает достаточно даже намека на то, насколько ситуация может ухудшиться, чтобы помочь им принять решение и продолжать игру.



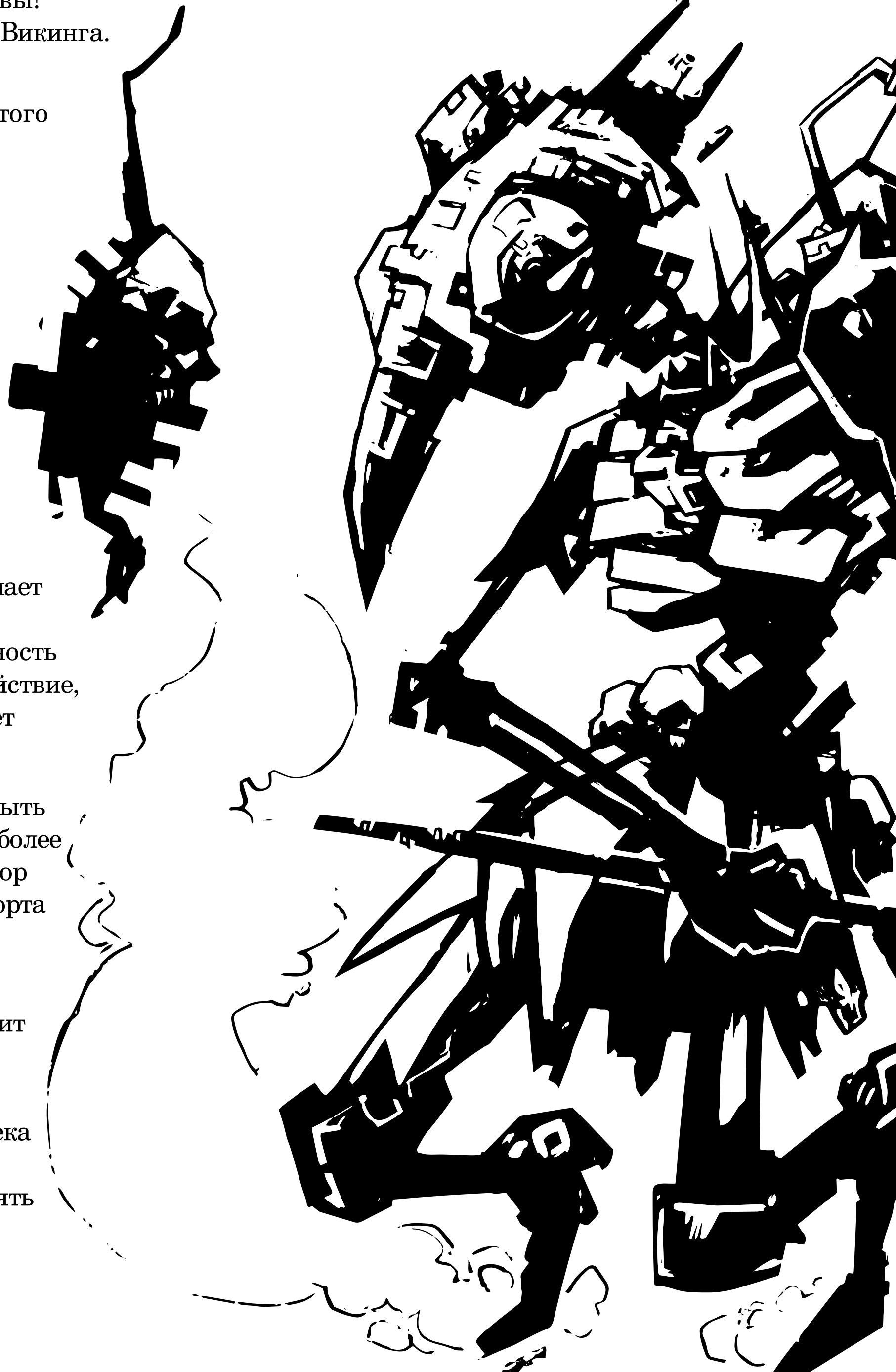
Первое время, может быть весьма весело, заканчивать сессию победоносным возвращением группы домой и хорошими "зимними" бросками.

Но с течением времени интересно повышать ставки с каждым новым приключением.



Не бойтесь использовать "кат сцены", чтобы мгновенно перемещаться между эпизодами.

FRAGNAROK работает лучше всего, когда действие происходит быстро и яростно!



ПРИМЕР ИГРЫ:

ОДИН: "Ты стоишь высоко на вершине хрустальной передающей башни, а твои спутники Хильда и Горм были схвачены небесными червями, прямо у тебя над головой. Что ты будешь сделать, Токи?"

ИГРОК ТОКИ: "Я проклинаю небеса и дергаю за шнур на своих ракетных штанах, взмывая вверх прямиком к небесному червю, который схватил Хильду!"

ОДИН: "Ты просто хочешь подняться туда? Окей. Они там довольно высоко, и двигаются быстро. Я думаю сложность будет на 3.

(Пробегает глазами Работу и Черты персонажа Токи)

"Твое хорошее чувство направления будет полезно!"

ТОКИ: "А еще я 'Долговязый'. Я думаю, это может помочь мне протянуть руку и схватить червя? И, возможно, помочь мне контролировать себя в воздухе?"

ОДИН: "Конечно, это имеет смысл. Таким образом, ты получаешь одну кость за то, что вы Викинг, и две за Черты персонажа. Бросай кости!"

ТОКИ: *(Бросает).* "Хм ... тут 2, еще 2 и 3. Ну, я тогда использую свой артефакт, и теперь это две тройки и четверка."

ОДИН: "Это один успех! И тебе нужно еще два, чтобы сделать это.…"

ТОКИ: "Ну блин. Ладно, тогда пусть это будет неудачей. Токи пока устраивает сколько у него конечностей."

ОДИН: "Очень хорошо. Токи быстро прицеливается и бросается в морду облачному червю, звонко вмазав ему. И это действительно ошеломляет зверя, и он, Токи и Хильда теперь несутся вниз, прямиком к острым сказам! Хильда?"

ИГРОК ХИЛЬДЫ: "Ааа! Ура! Итак, Хильда натягивает лук и берет "стрелу захвата" из своего межпространственного колчана. Я хотела бы попробовать поразить облачного червя Горма, своей стрелой, к которой прикреплен к чему-то вроде абордажного крюка, чтобы схватить Токи!"

ОДИН: "Воу, ничего себе. Во время падения! Хм, я бы сказал, что это 4-я сложность."

ХИЛЬДА: "Хорошо, я Викинг, и моя работа "Охотник", что весьма кстати, и еще... я "Бесстрашная". Это можно использовать здесь?"

ОДИН: "О да, без этого Хильда, наверное, запаниковала бы!"

ХИЛЬДА: "Отлично, три кости, и бонус +1 ко всем результатам за артефакт..." *(Бросает кости).* "Итак, это 4, 5 и 6. Три Успеха!"

ОДИН: "Хорошо! Но все равно нужен еще один. Ты собираешься лишиться конечности?"

ХИЛЬДА: "Да, оно того стоит." *(Бросает кости и бормочет)* "Единица! О, но с моим артефактом это 2! О нет, я потеряла одно ухо!" *(Делает пометку на листе персонажа).* "Я попробую еще раз." *(Бросает еще одну кость).* "Есть, 6!"

ОДИН: "Это тот успех, который тебе нужен! И твой артефакт еще поднимает результат до 7, так что тебе теперь не нужно терять конечность после всего этого! Как это было?"

ХИЛЬДА: "Итак, Хильда выпускает стрелу захвата, и она попадает прямо в брюхо облачному червю. Она там крепко застревает, позволяя Хильде удержаться в воздухе. Она протягивает руку вниз и пытается поймать Токи."

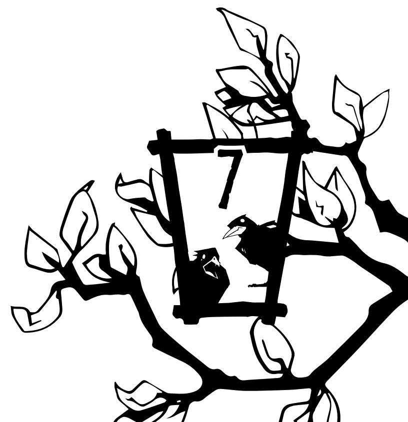
ТОКИ: "Хватай меня за руку!"

ХИЛЬДА: "Дааа! И они вдвоем несутся вверх так быстро, что давление воздуха просто разрывает одну из барабанных перепонок Хильды!"

ОДИН: "Ага! Кровь брызжет пярмо на Токи!"

ОДИН: "Даже в рот немного попало, пока он кричал!"

(Все смеются)



СЛАВА НАШ ДОЛГ:

FRAGNAROK был придуман, нарисован и создан @ROLLNKUNZ (Конечно, кроме, страниц на которых использованы арты приглашенных художников, о чем ниже).

Ищите меня в Instagram, Twitter и на сайте ROLLINKUNZ.COM пишите "привет"!

Огромное спасибо приглашенным художникам, которые разнообразили наш визуал:
@BODIEH, @DIREQUEST, @DARKWIZARD_BERZERKER, *and* @SKULLFUNGUS.

Each is an incredible illustrator and creator in their own right, so go follow them all on Instagram and elsewhere!

Thanks as well to Greg, Ian, Susan, Richard, James, Corey, Aria, Glenn, Joe, Mark, Michael, Jenna, Jeffrey, Ed, Niels, and everyone else who playtested or inspired me or gave feedback. (I hope I listened to enough of it!)

The biggest thanks goes to Eliza, for proofreading, putting up with late-night game ideas, and making sure my husk of a body doesn't perish while I endlessly doodle and click about.

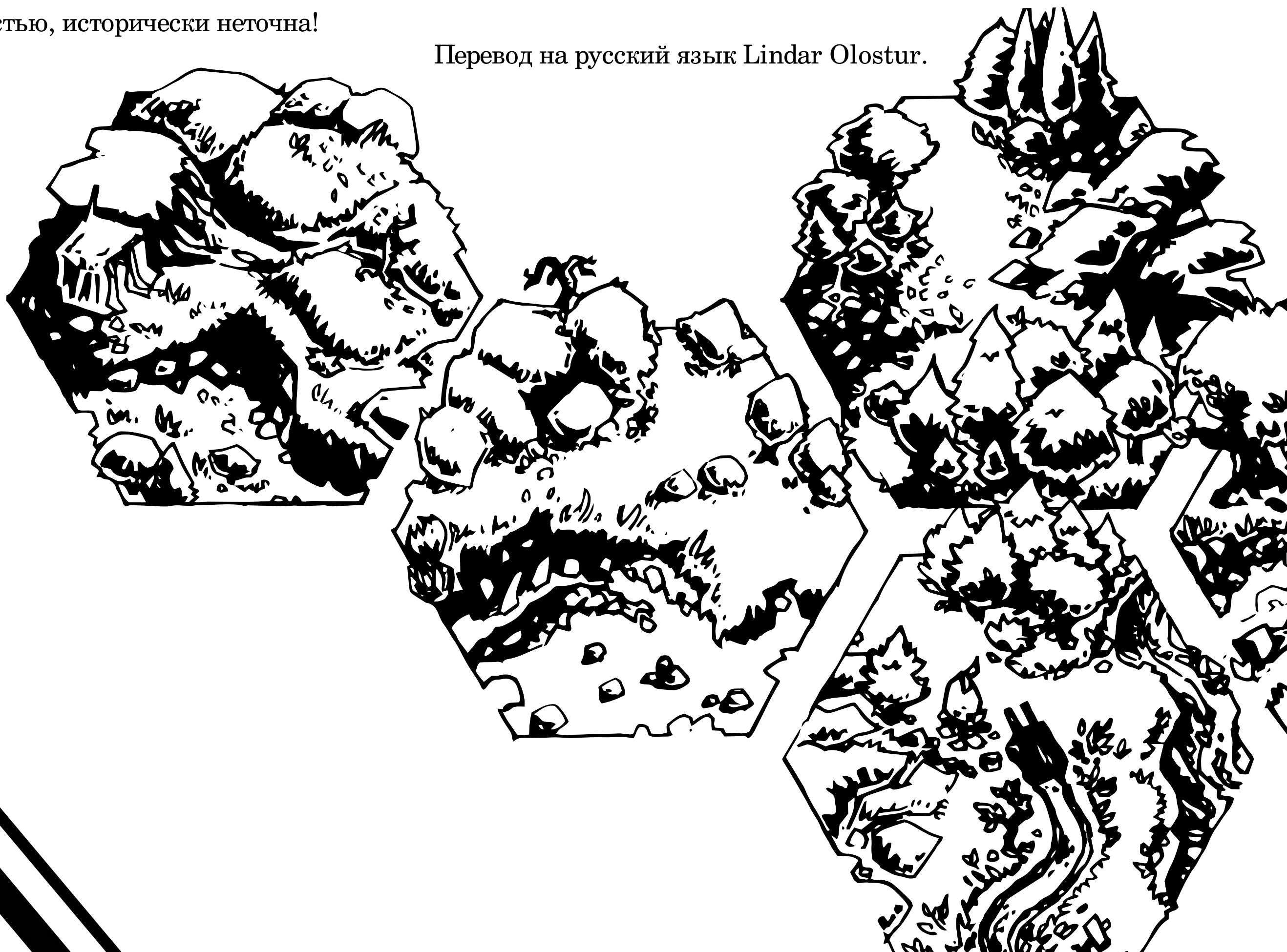
FRAGNAROK was inspired by "The Spider King" comic by Josh Vann and Simone D'Armini, Grant Howitt's excellent "Goblin Quest" RPG, and the "Norsemen" television series. Look to those for an idea of intended tone.



@DARKWIZARD_BERSERKER

Эта игра полностью, исторически неточна!

Перевод на русский язык Lindar Olostur.



9 МИРОВ ЖДУТ:

На этой странице представлена подборка крошечных карт приключений.
Объедините их с ГЕНЕРАТОРОМ ИСТОРИЙ на следующей странице, чтобы дать толчок вашему вдохновению!

4. БРОШЕНЫЙ КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ.

3. ПОЯС АСТЕРОИДОВ.

2. УБОГОЕ УБЕЖИЩЕ.

1. ПУСТОЙ БУНКЕР

4. РАЗРУШЕННЫЙ ОБЕЛИСК.

3. БУРЛЯЩИЕ ВОДЫ.

2. КЛУБЯЩИЙСЯ ДЫМ.

1. ДЕРЕВНЯ

4. МИРОВОЕ ДРЕВО.

3. ШУМНАЯ ПЕЩЕРА.

2. ТЕМНЫЙ ЛЕС.

1. ЛАГЕРЬ.



ГЕНЕРАТОР ИСТОРИЙ:

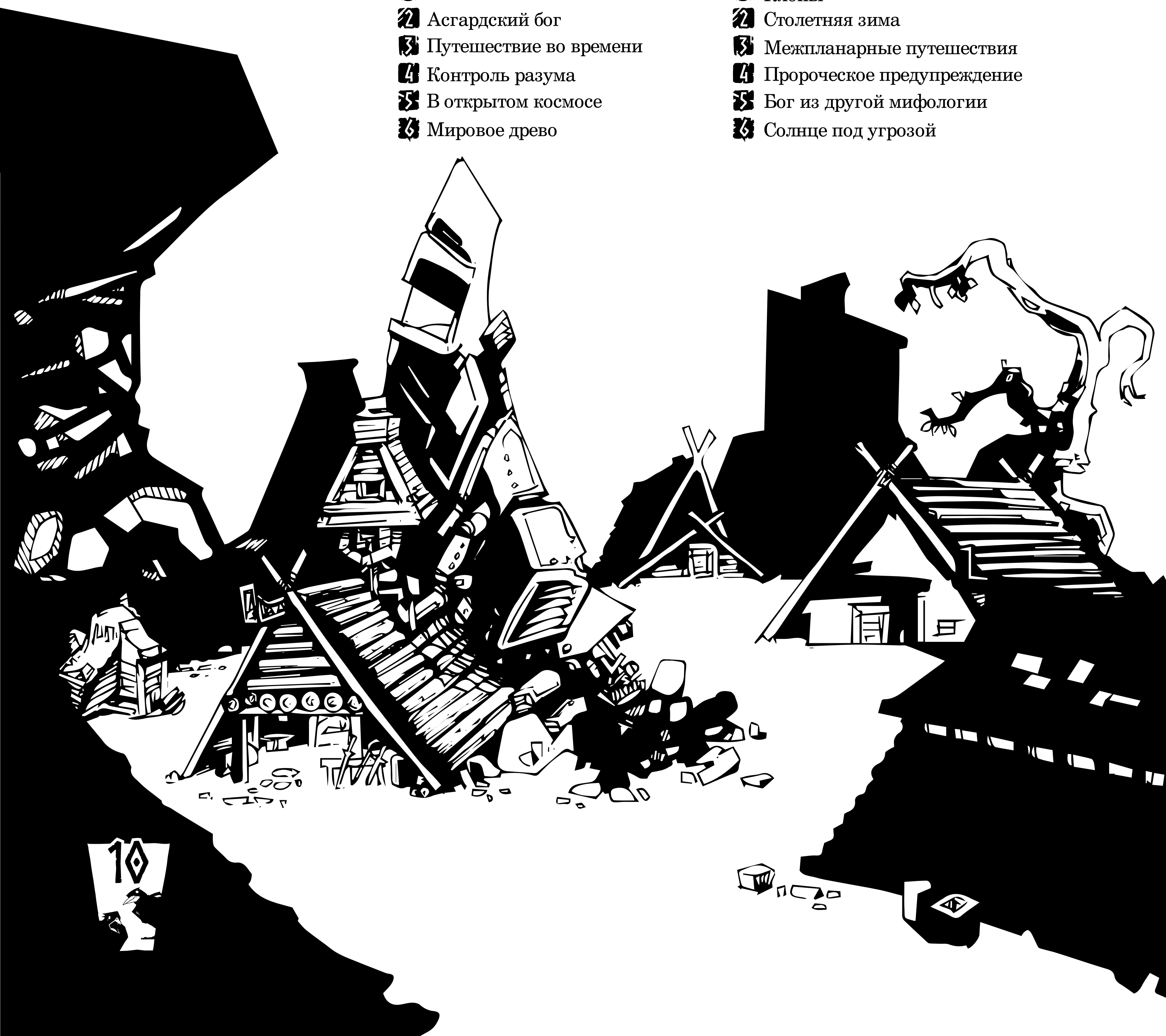
Бросьте или выберете один пункт из А, один из В, и один (или два!) из С и D:

СЮЖЕТ:

	A	B
1	Древний космический интеллект	...угрожает вашим запасам еды
2	Враждебный клан Викингов	...распространяет загадочную болезнь
3	Ужасное морское чудовище	...хочет помочь восстановить артефакт
4	Соседнее королевство	...предлагает сомнительную сделку
5	Посол лесных обитателей	...воюет с (бросьте еще раз "А")
6	Звездная инопланетная раса	...совершает вторжение в регион

ТВИСТ:

	C	D
1	Роботы	Клоны
2	Асгардский бог	Столетняя зима
3	Путешествие во времени	Межпланарные путешествия
4	Контроль разума	Пророческое предупреждение
5	В открытом космосе	Бог из другой мифологии
6	Мировое древо	Солнце под угрозой



БРОСИТЬ КОСТИ:

Когда ваша фантазия в тупике, используйте эти табицы для вдохновения:

ПЕРСОНАЖИ:

ВИДЫ:

1. Гигант
2. Дворф
3. Тролль
4. Эльф
5. Робот
6. Пришелец/Бог

ВНЕШНОСТЬ:

1. Потрёпанный
2. Панковский
3. Утонченный
4. Экстравагантный
5. Шаманский
6. Техно

РАБОТА:

1. Пират
2. Охотник за головами
3. Предсказатель
4. Торговец
5. Отшельник
6. Вождь

ТАЙНА:

1. Знает о великих сокровищах
2. Замаскированный бог
3. Планирует кражу
4. Армейский шпион
5. Готовит опасный ритуал
6. Понимает руны пришельцев

НАСТРОЕНИЕ:

1. Хочет продолжить спать
2. Очарованный Викингом
3. Чрезмерно дружелюбный
4. Жалеет себя
5. Напуганный до смерти
6. Слепая ярость

СЛАБОСТЬ:

1. Постоянно свистит
2. Вырезает мелкие фигурки
3. Смердит
4. Говорит на странном языке
5. Параноик
6. Кривой робо-экзоскелет

ОПАСНОСТЬ:

1. Огромная тварь
2. Природный катаклизм
3. Налетчики
4. Культисты Рататоскра
5. Магическое происшествие
6. Неисправная Реликвия

РЕЛИКВИЯ:

1. Разумный..
2. Разнонаправленный...
3. Адаптивный..
4. Реагирующий на движение...
5. Невидимый...
6. Самовоспроизводящийся...

+

1. ...Лазерный...
2. ...Шумовой...
3. ...Климатический...
4. ...Нейронный...
5. ...Оптический...
6. ...Гравитационный...

+

1. ...Бомба
2. ...Нейтрализатор
3. ...Генератор
4. ...Щит
5. ...Сеть
6. ...Пушка

СЦЕНЫ:

СЕТТИНГ:

1. Шумная таверна
2. Драккар в море
3. Тихая поляна в лесу
4. Заснеженный горный перевал
5. Каменистый каньон
6. Механические руины

СОБЫТИЕ:

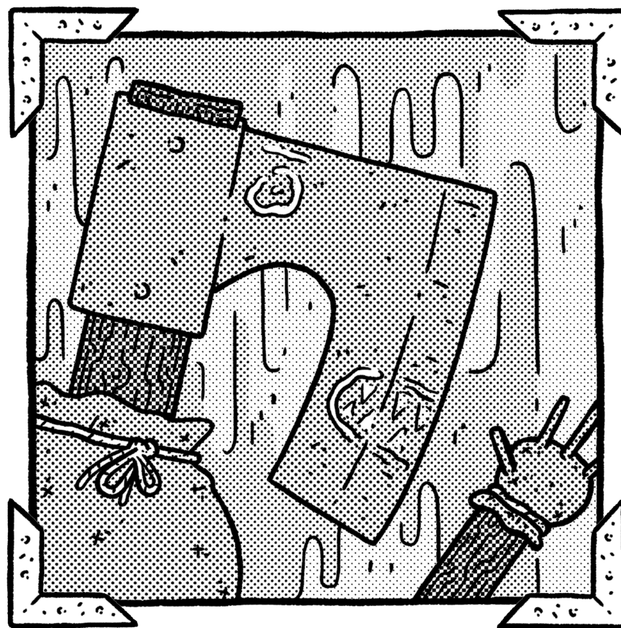
1. Голос зовет из теней
2. Начинается драка
3. Проходит караван
4. Бегство зверей
5. Земля раскалывается
6. Падает звезда

ДАЛЕЕ: ГОСТЕВЫЕ СТРАНИЦЫ! >>

ГОСТЕВЫЕ СТРАНИЦЫ!

Одни из моих любимых РПГ иллюстраторов разнообразили мир FRAGNAROK на следующих страницах.

Приятного просмотра, и не забудьте подписаться на них в Instagram!



 **УРВИК** 

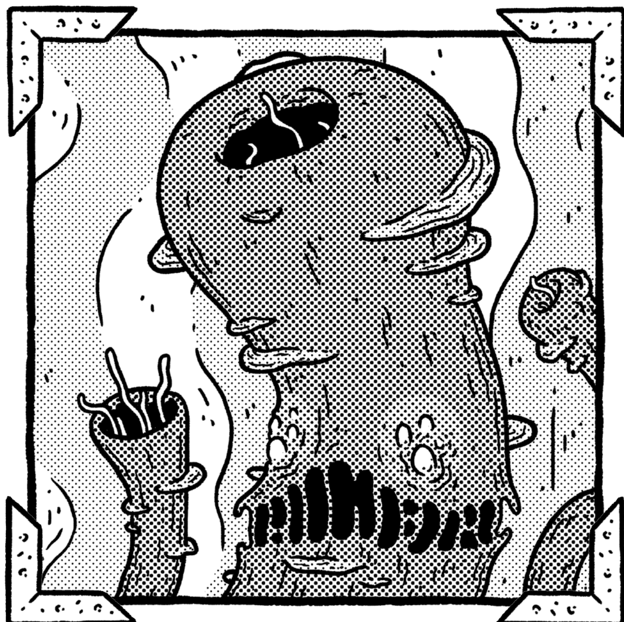
Реликтовый Рунописец

После долгой службы в качестве верного топора великого героя, Урвик был наделен даром жизни.

Теперь, этот, уже свободный, магический топор живет простой жизнью в уединенной хижине, проводя дни, вырезая рунные каменные амулеты, раздавая их прохожим.

Урвик никогда не прогонит любопытного посетителя. Он всегда готов поделиться ворохом своих эпических историй, за чашкой чая.





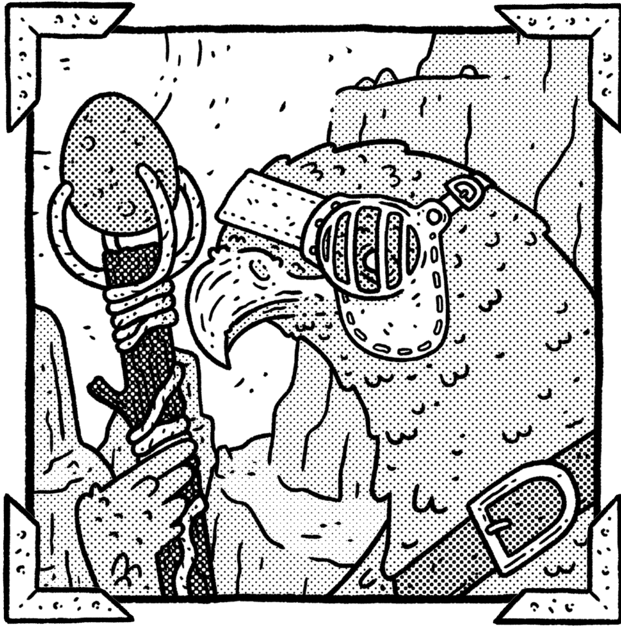
 **КЛАСМУД** 

Грибной Предсказатель

Класмуд всматривается в необычные пятна и царапины в самых темных и сырых местах.

Он верит, что любые знаки оставлены не просто так. Они способны рассказать истории о том, что должно произойти.

ПЕРСОНАЖИ ОТ @BODIEH



ГР'НАУВ

Облачная волшебница

Будучи Смотрителем Ветров, Гр'НАУВ путешествует с места на место и изучает ветра. Она следит, чтобы они вели себя соответствующим образом.

Многие знают Гр'НАУВ и ценят ее визиты. Особенно моряки и рыбаки испытывают огромное облегчение, встречая ее, угощая едой, вином и другими дарами в знак признательности за то, что она держит ветера под контролем.



МОНСТРЫ ОТ @DIREQUEST



ЛЕК



Лек - результат инопланетных экспериментов. Лек, частый (к несчастью) гость в большинстве приключений.

Обладая острыми как бритва зубами и кошачьей ловкостью, Лек - грозный, но не очень умный враг.

ВЕНТРОК



Когда-то милый дух волка, который защищал лесных путников, после экспериментов инопланетян, стал послушным стражем и сущим кошмаром для людей.

Рассказы о средстве против космической ярости волка можно передают из уств уста. Однако, рассказы о безумных зверствах этой твари, отбивают любое желание отправится на его поиски.





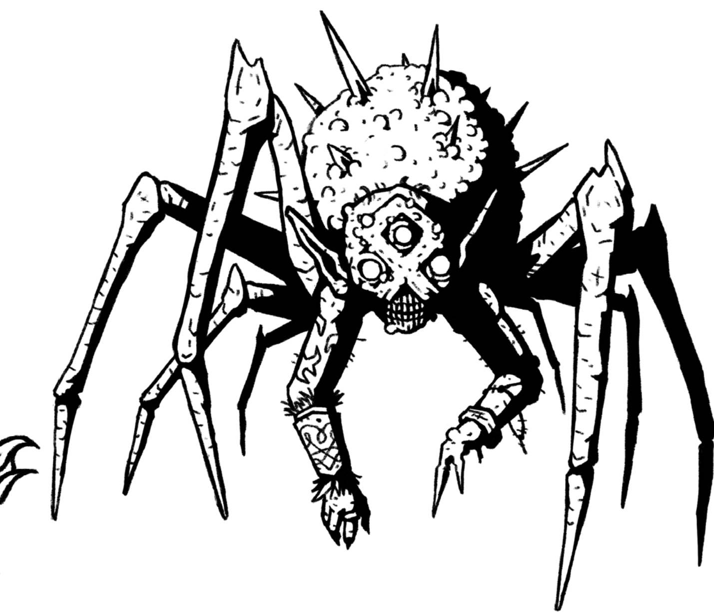
ДРАУГ



Напоминая о том, что смерть не обязательно является концом пути, Драуги бродят по земле в поисках истинного конца своих историй.

Зараженные инопланетными бактериаями, Драуги часто обретают странные витиеватые конечности, чтобы использовать свое прежнее снаряжение.

Как правило, двигаясь небольшими группами в течение дня, ночью, можно встратить настоящие орды ковыляющих во тьме по долинам и полям.

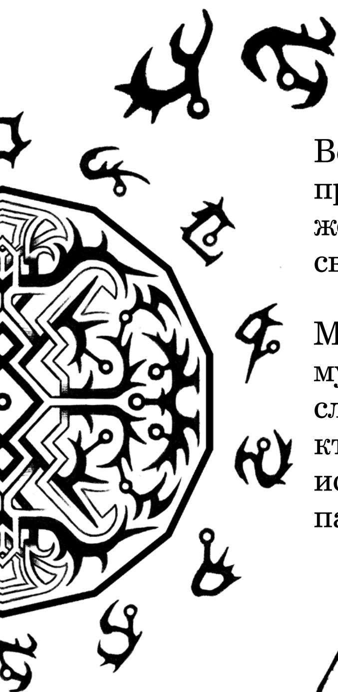


ФРОК

Результат инопланетных пыток гоблинов, эти звери проворны, злы и довольно умны.

Остатки их гоблинского разума, обычно используют для нападения на инопланетную жизнь, хотя они, как известно, выпускают свой гнев и на большинство людей в пределах видимости.

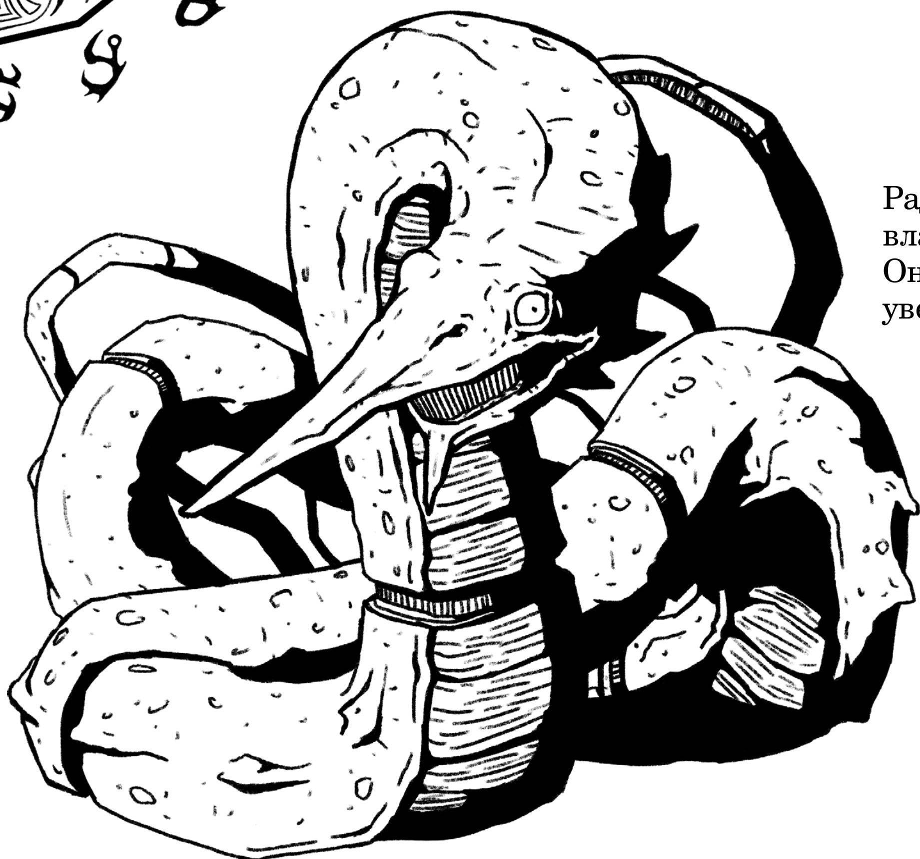




ВЕРН

Верн дает наставления тем, кто приносит в его честь кровавую жертву, как правило, в виде свеже-содранного лица.

Множество лиц на теле Верна, шепчут мудрые советы и пророчества. Хотя эти слова звучат на языке, который мало кто понимает. Многие безрассудные искатели совершают страшное паломничество в замок Верна.



ЗОРТВОКИР

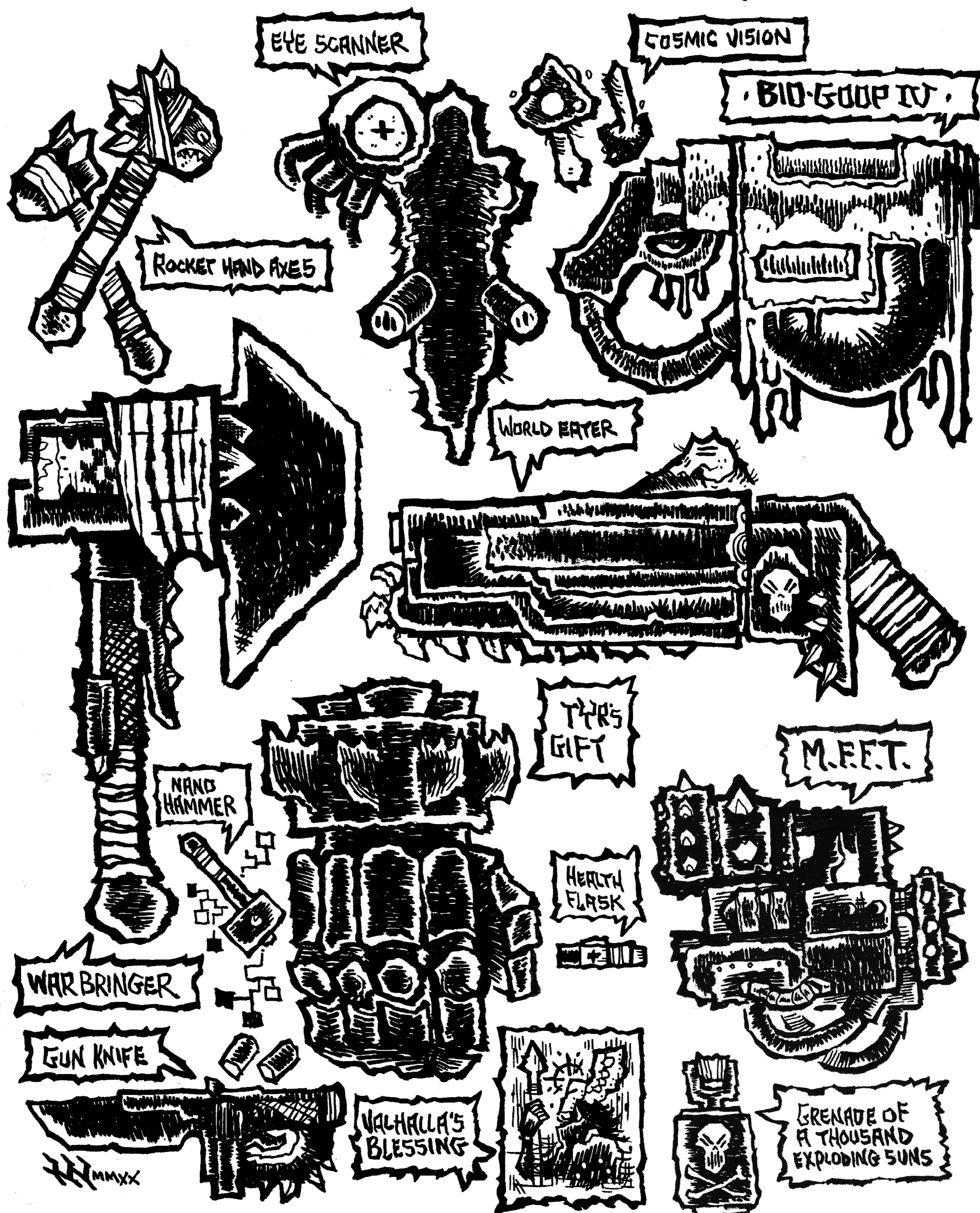
Радуясь несчастью смертных, Зортвокир владеет искусством сплетения слов. Он способен посеять сомнение в самых уверенных и смятение в самых веселых.

Тех, кто еще не знаком со змеем, он встречают с кривой, но очаровательной улыбкой и обещает раскрыть великие тайны, которые уши смертных не могут даже вообразить.

Те же, кто знает о коварстве змея, все еще не опасаются его жутких речей, как и его молниеносного, сокрушительного укуса.



ОРУЖЕЙНАЯ ОТ @DARKWIZARD_BERZERKER



УПАВШИЙ КОРАБЛЬ ОТ @SKULLFUNGUS



A. Сигнальные Тотемы

B. Упавший Спутник

C. Мусоро-провод

D. Спятивший Интерфейс

E. Пробитый Отсек

F. Голодный Поедатель Отходов

G. Обрядовая Камера

H. Упрямый Компьютер

I. Логово Ревуна (занято)

J. Инкубатор Позвоночных Червей

K. Хирургический Био-модуль

L. Нижний Гипер-лифт

M. Верхний Гипер-лифт

N. Заключенный Скандинавский Бог